Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

Les Assembleurs, hub numérique inclusif des Hauts-de-France

Notre mission

ACCOMPAGNER, FORMER ET ANIMER UNE DYNAMIQUE COLLECTIVE POUR UNE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE INCLUSIVE ET CRÉATIVE

DÉPLOYER LA MÉDIATION SUR LES TERRITOIRES

Élaborer et accompagner des **stratégies d'inclusion numérique** : identifier les initiatives existantes, co-construire des plans d'action pour renforcer la complémentarité de l'offre et mieux toucher les habitants, déployer des **pass numériques**

STRUCTURER ET ANIMER UNE OFFRE DE FORMATION

> Coordonner le déploiement des **Conseillers Numériques France Services** et du dispositif **Aidants Connect**
> Concevoir et diffuser des **contenus pédagogiques**

MENER DES PROJETS SECTORIELS

> Numérique éducatif : en partenariat avec l'Education nationale, **animer un réseau de parents ressources**
> Numérique et lutte contre la pauvreté : **créer du lien entre les associations et les opérateurs de médiation numérique**
> Numérique et développement économique : **favoriser l'inclusion numérique des dirigeants TPE**

CRÉER DU LIEN, METTRE EN RÉSEAU

NEC local : une rencontre annuelle entre les acteurs de l'inclusion numérique
Clubs : voyages apprenants, conférences, échanges

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

Nos méthodes de travail

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

“La folie, c’est de faire toujours la même chose et de s’attendre à un résultat différent”
Albert Einstein.

Les Assembleurs, l'intelligence collective comme moteur

Les Assembleurs utilisent des méthodologies issues de la boîte à outils de l'intelligence collective et participative dont la méthode du **co-design/design participatif/design thinking**.

Cette méthode permet d'apprendre en continue et :

- **ROMPRE AVEC LE TRAVAIL EN SILOS**
- TRANSFORMER LES **POSTURES INDIVIDUELLES**
- ACCOMPAGNER LE **CHANGEMENT**
- AUGMENTER LA **FORCE DU COLLECTIF**
- ACCÉLÉRER VOS PROJETS EN PASSANT **DE L'IDÉE À LA RÉALITÉ** ET À LA MISE EN ACTION **EFFICACE ET JOYEUSE** !

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

“Si j’avais 1h pour résoudre un problème, je passerais 55 minutes à réfléchir à la question, et 5 minutes à penser à la solution”
Albert Einstein.

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

Design participatif, Conception participative, CoDesign, design thinking ...

Design participatif, design collaboratif, codesign, co-conception, design thinking ... Un large vocabulaire et jargon qui mène aux mêmes principes

De quoi parle-t-on exactement ?

- “Ce concept peut renvoyer à une activité dont le résultat – produit ou service – a **impliqué son utilisateur dans différentes étapes de sa production**, dans le but de l’enrichir d’idées innovantes.(...).Seulement le codesign **est aussi une approche interactive qui permet de résoudre des problèmes en les abordant de façon innovante, itérative** (...), et en privilégiant toujours une résolution collaborative.”

- “la direction générale du codesign : **impliquer toutes les parties prenantes d’un projet pour en tirer le maximum de capacités,** privilégier l’efficacité et la dynamique collective, favoriser l’ émergence d’idées et leur **concrétisation durable**, garder un esprit ouvert à toutes les éventualités et ne pas reculer devant l’imprévisibilité.”

SOURCE

https://www.codesign-it.com/publications/le-codesign

Design participatif, design collaboratif, design thinking … des mots clés équivalents.

De quoi parle-t-on exactement ?

- “Le Design Thinking est une méthodologie innovante qui permet de **transformer les idées et les projets en actions réelles et en prototypes** tangibles.”
  Source.

- “Le design thinking est une approche de l’innovation **centrée sur l’humain**. C’est une méthode ou un process de conception globale, centré sur l’utilisateur (ou l’humain), en vue de réaliser des services ou produits innovants.”
  Source.

- “L’état d’esprit design, est une méthode de travail qui consiste à approcher les projets **à la manière des designers**, c’est-à-dire : en plaçant **l’humain, ses besoins, ses envies et ses problèmes au centre** des recherches de solutions innovantes.”
  Source.

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

Une vidéo pour mieux comprendre

Source : Bibliothèques Sans Frontière (BSF)

Se mettre en EMPATHIE

Apprenez en plus sur le public pour qui vous concevez une solution, par l'observation et les entretiens.
Qui est mon utilisateur ? Qu'est-ce qui importe à cette personne ?

DÉFINIR le problème et les besoins

Créez une vision basée sur les besoins et les points de vue des utilisateurs.
Quelles sont leurs besoins ?

Créer L'IDÉE

Brainstormez et proposez autant de solutions créatives que possible.
Les idées dingues sont encouragées !

PROTOTYPER

Construisez une représentation de votre ou de vos idées pour les montrer aux autres.
Comment puis-je montrer mon idée ? Souvenez-vous : un prototype est juste un premier jet.

TESTER

Construisez une représentation de votre ou de vos idées pour les montrer aux autres.
Comment puis-je montrer mon idée ? Souvenez-vous : un prototype est juste un premier jet.

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

Un exemple concret

Un exemple concret de lancement de la démarche

- **1 - Bibliothèque départementale du Bas-Rhin (BDBR)**

"La démarche adoptée par la bibliothèque départementale du Bas-Rhin (BDBR) tranche avec le cliché persistant de "bib" poussiéreuses : **pendant plusieurs semaines, elle a travaillé avec 24 étudiants du DSAA (Diplôme Supérieur Arts Appliqués) design In situ lab de l'académie de Strasbourg pour réinterroger l'offre de six établissements de communes rurales et la sienne.**" "Les jeunes élèves sont donc partis en résidence, dans les villages, conformément à l'intitulé de leur formation, "in situ". **A l'opposé de la figure de l'expert omniscient, imposant sa vision, ils sont allés interroger les usagers sur leurs attentes**, en prenant en compte le contexte local : contraintes budgétaires, équipements environnants, etc."

"**Les outils utilisés sont modestes**. Leur principale exigence semble de **prendre le temps de l'écoute**."
Mais voici ce qui a été fait :

- ➔ A Gambsheim, un vélo de La Poste a été aménagé pour aller à la rencontre des habitants afin de recueillir leurs doléances.
- ➔ Les classes maternelles ont participé à un atelier de signalétique pour donner de la visibilité à la bibliothèque.
- ➔ Une brocante a rapidement été mise en place pour "aider la responsable du lieu dans son cruel travail de "désherbage"

Source : https://www.lagazettedescommunes

Design participatif, des exemples concrets

- **1 - MEL - Problématique : faire venir de nouveaux publics dans les bibliothèques**

D'après la MEL, le design c'est aussi l'influence dont peuvent s'empreindre les politiques publiques en répondant à la question suivante :
A quoi ressemblerait l'action publique si elle était conçue avec et pour les populations ?

➔ Pour répondre à sa problématique (faire venir de nouveaux publics), la MEL s'est faite accompagnée par une agence Parisienne "Vraiment vraiment" pour imaginer, explorer, prototyper et tester de nouvelles pratiques avec les agents.

Design participatif, des exemples concrets

- 3 - MEL - Problématique : faire venir de nouveaux publics dans les bibliothèques

LE DESIGN DANS LES BIBLIOTHÈQUES

Défis Bibli !

Imaginons et explorons ensemble les nouveaux usages des bibliothèques

Les "Défis Bibli" !

Imaginons et explorons ensemble les nouveaux usages des bibliothèques. Ce programme vise à inventer et tester collectivement de nouveaux usages ...

Lire la suite

Veille collaborative

Phase 1 : la veille collaborative

Durant cette phase de veille collaborative, vous allez pouvoir répondre à un questionnaire en ligne. Cette plateforme permet d'explorer 3 ...

Lire la suite

Immersion

Phase 2 : l'immersion

L'immersion sur le terrain est un outil d'enquête qui permet d'identifier les bons problèmes, à travers l'exploration d'un terrain et ...

Lire la suite

Idéation

Phase 3 : l'idéation

Durant cette phase, il s'agit de transposer des problèmes et des besoins identifiés sur le terrain à des leviers de ...

Lire la suite

Approfondissement des projets

Plateforme collaborative

Phase 4 : Approfondissement des projets

Les idées sont désormais diffusées à travers une plateforme en ligne à l'ensemble des contributeurs afin qu'ils puissent réagir, critiquer, ...

Lire la suite

Design participatif, des exemples concrets

- **3 - MEL - Faire venir de nouveaux publics dans les bibliothèques**

Suite à la phase d'immersion/empathie, voici leurs retours :

"L'immersion a permis de générer un grand nombre de propositions en réponse aux problèmes identifiés sur le terrain. La phase de prototypage, quant à elle, consiste à sélectionner une de ces propositions pour lui donner une forme concrète. Cela permettra ensuite de tester cette proposition en conditions réelles, afin d'en valider la pertinence et de l'améliorer en vue d'un déploiement à plus grande échelle"

Le groupe projet a choisi de **sélectionner des solutions par thématique** selon les critères suivants :

– L'idée à prototyper doit améliorer le service rendu à l'usager

– L'idée à prototyper doit transformer les pratiques professionnelles des bibliothécaires

– L'idée à prototyper doit engendrer une dynamique à l'échelle du réseau "à suivre"

Une dernière sélection, via un questionnaires en ligne, a permis de mettre en évidence une piste d'idée à prototyper pour chaque thématique."

Design participatif, des exemples concrets

- **3 - MEL - Faire venir de nouveaux publics dans les bibliothèques**

Exemple d'un choix de prototype et ses objectifs :

- Une signalétique modulaire pour dépoussiérer l'image des bibliothèques
  " **Le prototype élaboré est un support d'affichage** permettant de communiquer de manière décalée auprès des usagers et des non-usagers.
  Il est composé de plusieurs rubriques : les infos pratiques, la programmation de la bibliothèque, les actualités du réseau à suivre, l'offre de service de l'établissement, les appels à contribution pour les usagers"

Les objectifs du prototype :

– Informer les usagers sur les actions culturelles des bibliothèques (faire le lien avec la thématique lieu de vie),
– Signaler et guider les usagers et non usagers vers la bibliothèque,
– Donner à voir depuis l'extérieur le contenu et le fonctionnement de la bibliothèque, (même quand les portes sont fermées)
– Partager et valoriser le rôle des bibliothécaires,
– Créer un lien de proximité avec les usagers.

Design participatif, des exemples concrets

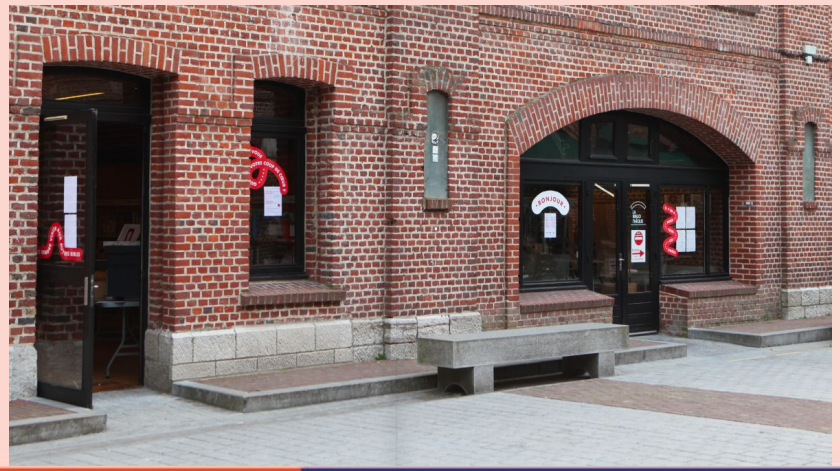
- **3 - MEL - Faire venir de nouveaux publics dans les bibliothèques**

➔ Les **affiches sont générées à partir d'un modèle** d'affiche sur Google Slide ou Libre Office, que les bibliothécaires peuvent prendre en main de façon complètement **autonome.**

➔ Des **terrains d'expérimentations** ont été définis (Mons-en-Baroeul et Marcq-en-Baroeul)

➔ Pour expérimenter ce prototype, **un protocole de test** a été réalisé et des **objectifs de test ont été définis.**

Pour aller plus loin et retrouver l'ensemble des livrables et du POC (Proof of Concept) :
https://asuivre.lillemetropole.fr/cms/articleview/id/30931
La Cafête (p8 & objectifs test p12).



Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

Et Le Circuit dans tout ça ?

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

QUESTIONS – RÉPONSES

Assembleurs

pour un numérique inclusif
en Hauts-de-France

Merci pour votre présence et votre attention !